NPC設定：

八咫野 空[Sora Yatano]

絆：PC1(親友)

PC1の親友。

哀れな被害者。捨て子であり人間に拾われて育った。

八坂 佳奈[Kana Hachisaka]

今回の黒幕。

死んでしまった娘の紗江を蘇らせようと今回の事件を起こす。

空を依り代にして幽霊たちの”生きたい”というエゴを元に紗江の魂を呼び戻して蘇らせようとしている。

以前一度失敗している。

今回は触媒として”黒い羽根”を用いることでどうにかしようとしている。

八坂 紗江[Sae Hachisaka]

佳奈の娘。すでに死んでいる。

母親が自身に執着して悪に手を染めていることが気がかりで成仏できずにいる。

紗江からは佳奈に干渉できずPCに助けを求める。

PC基本方針：

PC1

NPC八咫野空の親友であり、彼女を助けようとする。

PC2

魔獣関係の何でも屋（探偵みたいな）。今回の首謀者である八坂佳奈には少なからず因縁がある。

以前佳奈の儀式の依代にされた少女の友人であり、もともとそれについて情報を集めていたら何でも屋みたいになっていた。

PC3

警視庁死霊課の警官。今回の事件の担当。

PC4

幽霊。たくさんの同胞が急に消えていっていることに不信感を覚え、調査する。

PC5

デーモン。盗まれた”羽根”の回収を命じられる。

今回予告

唐突にいなくなった親友、消える幽霊たち。

事件の背後に見え隠れする”羽根”の存在。

全ては一人の”愛”から生まれた”エゴ”から始まった。

絆とエゴ、愛と罪、表裏一体のこの理はどこまでも半魔たるものを悩ませる。

BEAST BIND TRINITY

『罪深き愛』

心焦がすは魔の渇望、心つなぐは人の絆

ハンドアウト

PC1

絆：八咫野 空[Sora Yatano]/関係：友人

コンストラクション：指定なし/カヴァー：指定なし

君には半魔の友人、八咫野空がいる。最近彼女の様子が何やらおかしい。ぼーっとしてることが多いのだ。その後彼女は行方不明になった。一体どこへ行ったのだろうか？

PC2

絆：八坂佳奈/関係：仇敵

コンストラクション：指定なし/カヴァー：指定なし

君は昔、一人の友人を失った。とある女性の儀式の生贄にされて。そして君はその女性の情報を集めていた。そんな折、そのような女性を見たという情報が君のもとに入ってきた。いまこそ友人の仇を討つ時だ！

PC3

絆：祐子ちゃん/関係：友人

コンストラクション：幽霊/カヴァー：指定なし

あなたは幽霊である。最近同族の幽霊たちが急激に数を減らしているようだ。寂しいが成仏できているのなら喜ばしいことだろう。しかし成仏したのではなく”消滅”しているらしい。一体何故？そんな時友人である裕子ちゃんからこの事件の相談を受ける。

PC4

絆：長沢遼/関係：上司

コンストラクション：指定なし/カヴァー：死霊課の警官

君は死霊課に所属する警官だ。死霊課課長である長沢遼からひとつの調査任務を言い渡される。最近デーモン達の動きが慌ただしいので何が起きているのか調べて欲しいとのことだ。いったい何が起きているんだ？

PC5

絆：”魔界大王”ヴァルス=グラヴァーダ/関係：上司

コンストラクション：デーモン/カヴァー：指定なし

君は”地獄派”に属するデーモンの一人だ。地獄派で管理していた”羽根”が盗まれたらしい。盗んだ者に粛清を与え、羽根を回収してきてほしいと頼まれた。

OP1

マスターシーン

八咫野空はいつも疑問に思っていた。普通の人間とは違う力をなぜ自分は持っているのか。彼女は捨て子だった。自分を拾って育ててくれた人間は「その力は人を助けるために使いなさい」と言っていた。

「でも私の力は破壊にしか使えないよ・・・」

少し強すぎる力を彼女はうまく制御できずにいた。制御する訓練に付き合ってくれた半魔の友人に怪我をさせてしまったこともある。

「・・・人を助けるために使うってどうすればいいの？」

「ではその力、私を助けるために使ってはいただけませんか？」

「え？」

ふと彼女に声をかける者がいる。

「その力を持つものを探していたのです。どうか私を助けていただけませんか？」

「・・・本当にこんな力であなたを助けることができるの？」

「ええ。」

「こんな力で良ければ・・・あなたを助けることができるのなら・・・」

彼女はその頼みを承諾してしまった。

それが悪魔のささやきであるとは知らずに・・・

OP2

シーンプレイヤー：PC1

いつもの日常。君は八咫野空と何気ない会話をしていた。

「ねぇ・・・私達の力って何のためにあるのかな？」

「私を育ててくれた人は『人を助けるために使いなさい』って言ってた。」

「でも私の力は強すぎて人を助けられない・・・」

「私の力を貸して欲しいって行ってくれる人もいたけど、こんな力でも人を助けるのに使えるのかな？」

何かを思いつめたような感じのする八咫野空。

そんな話をして数日後、彼女は行方不明になった。

一体彼女はどこに行ったのだろうか？

S.A:八咫野空を助け出す

を渡してシーン終了

OP3

シーンプイレヤー：PC2

回想シーン

君は探していた、行方不明になった友人を。

儀式に利用されている廃屋を特定した君は廃屋へと踏み込んだ。

そこにあったのは儀式の残滓たる無数の鬼火と、今倒れゆく君の親友。

「・・・失敗か。」

そんな過去を思い出していた時、ふと電話がなる。

「もしもし、あなたがPC2？」

「私？”プロフェット”といえばわかるかしら？」

「あなたがお探しの女性についての情報が入ったわ。」

「ここ数日中にあなたの住む街の近くで目撃情報が上がったわ。」

「別に謝礼はいらないわ。これが私のライフワークだから。」

「そうそう、女性と一緒に”少女”がいたという情報があるから”気をつけてね”。」

S.A:友人の仇をうつ

を渡してシーン終了

OP4

シーンプレイヤー：PC3

今夜は幽霊たちの定例集会。しかしなんだか数が少ないようだ・・・。

「あ、PC3、ちょっといい？」

君は友人である裕子ちゃんに呼び止められる。

「ちょっと頼まれ事してくれないかな？」

「気づいた？集会に参加してくれる人数が減ってるの。」

「成仏してくれてるならいいんだけどそうでもないみたいなのよ。」

「ちょっと調査してもらえないかしら？」

「嫌な予感がするのよ・・・」

S.A:幽霊消滅事件の真相を明らかにする

を渡してシーン終了

OP5

シーンプレイヤー：PC4

ある日、君は死霊課課長である長沢遼に呼び出された。

「よく来てくれた、PC4。」

「君にひとつ調査を頼みたい。」

「最近のデーモンの動向についてだ。」

「なにやら近辺でデーモンたちが騒がしく動いているようなのだ。」

「何が起きているかの調査と、次第によっては事の解決を頼む。」

S.A:事件を解決する

を渡してシーン終了

OP6

シーンプレイヤー：PC5

「おお、よく来てくれたPC5よ。」

「そなたに少々頼みたいことがあってのう。」

「地獄派で管理していた”羽根”が盗まれた。」

「そこでそなたには羽根の回収と窃盗者への報復を依頼したい。」

S.A:羽根を回収する

を渡してシーン終了

ミドル1

情報収集、合流シーン

トリガーイベントで全員合流予定のため合流しなくても可

情報収集項目

『八咫野空の行方』条件：PC1/『八坂佳奈と一緒にいた少女について』情報収集完了者

13:夜の街を歩いているようだ

15:深夜にとある公園で佇んでいるらしい

『八坂佳奈と一緒にいた少女について』条件：PC2

12:八咫野空という少女らしい。

14:なにやら目がうつろだったという証言あり。

『デーモンたちの動き』条件：PC4

13:何かを探しているようだ

15:羽根が盗まれたらしい

『幽霊たちの行方』条件：PC3

12:集団でどこかに消えているようだ

14:深夜のとある公園に集まってそこで消滅したらしい

『羽根の行方』条件：PC5/『デーモンたちの動き』情報収集完了者

15:盗んだものは八坂佳奈という女性のようだ

『八坂佳奈について』

13:デーモンの女性

15:八坂紗江という一人娘がいたが、すでに死んでしまってるようだ。

『八咫野空について』

10:PC1の友人の半魔

12:捨て子であり、人間に拾われて育った。育ての親はすでに死去している。

14:強すぎる力の使い方に悩んでいる。

トリガー1

シーンプレイヤー：PC1

条件：『八咫野空の行方』『幽霊たちの行方』の情報収集完了

全員合流を想定

深夜のとある公園。そこに彼女はいた。大量の幽霊を引き連れて。

「そう、まだ生きたいのね・・・」

「私と一緒においで。新しい生が待ってるから・・・」

そうつぶやくと周りの幽霊たちが燃え上がり鬼火となる。そして空の体へと吸い込まれていく。

→空に声をかける

「PC1・・・なんでここに？」

「すごいでしょ。もらった”羽根”のおかげでみんなを幸せにできる力を手に入れたの。」

「私に助けを求めて、力をくれた人が望んでいるから。ただ、それだけだよ。」

「なんで・・・わかってくれないの？役に立てるんだよ？」

「私の力で役に立てることなんて・・・！うぐ・・・」

「うあ・・・あ・・・ぐぅ」

急に空が苦しみだしたかと思うと空の体から黒い靄が溢れ出す。

空のエゴが増大するのを感じる。尋常ではない量のエゴの気配。

登場しているPCは堕落判定

空の「絆：PC1(友人)」が「エゴ：八坂佳奈の力になりたい」にエゴ化。

「やれやれ・・・もう少し制御することを覚えてもらわないと・・・」

「儀式中に暴走されても困るわ。」

ふと誰かがやって来て空へと近づいていく。

「すこしばかし眠っていてくれ」といって空へと手をかざす。

そうすると空は眠りに落ち、黒い靄も落ち着いた。(《資産：封印》を使用)

「ん、私か？私の名は八坂佳奈という。」

「この子は私の計画に必要なんだ。手を出さないで欲しい。」

「ん、君はどこかで見たな。」(PC2に向かって)

「以前の儀式で邪魔をしに来たものか・・・」

「また邪魔するようなら容赦はしないぞ」

適当に話していい感じになったら空と一緒に《資産：帰還門》で退場してシーン終了。

トリガー2

マスターシーン

条件：トリガーシーン1終了後

PC達と空の迎合をそばで見ているものがいた。そのものは幽霊であるが、空に取り込まれていない。

彼女は悲しそうな表情でその場を見つめながらこう呟いた。

「おかあさん・・・」

二人がこの場からいなくなったのを見て、彼女もどこかへ去っていった。

シーン終了

情報収集項目（トリガーイベント1発生後に収集可能項目）

『儀式について』

15:死人をよみがえらせるための儀式。蘇らせたい者と容姿が似ている者を器として用意する必要がある。

17: 幽霊たちの”生きたい”というエゴを羽根の力で集めて増幅し、儀式での触媒に使おうとしている。

『八坂紗江について』条件：『八坂佳奈について』情報収集完了者

12:八坂佳奈の一人娘

14:とある事故で死んでしまって現在は幽霊である。

16:母親のことが気がかりで成仏できずにいる。

『八咫野空を助ける方法』条件：『八咫野空について』情報収集完了者

17:現在空は強すぎるエゴに飲み込まれている。エゴ化している絆を少しでも戻すことが出来れば正気に戻るかもしれない。（空が持つ絆に関係する人物でなければ絆を戻せません。）

30:【隠し情報】絆を戻すだけでは空を助けることができない。”羽根”によって集められたエゴの力が強すぎるのだ。空が拒絶の意志を持った状態で気絶させれば分離できるかもしれない。

トリガー3

シーンプレイヤー：PC3

条件：『八坂紗江について』情報収集完了

情報収集をする君たちに声をかけるものがいた。

「ねえ、あなた達はどうしてお母さんのことを調べているの？」

「あ、お母さんってのは八坂佳奈のことだよ。私の名前は八坂紗江。」

「あの・・・お母さんのこと助けてくれませんか？」

「私が直接何かしようとしても私のこと見えてないみたいだし声も届かないの・・・」

「お母さんは悪い人じゃないの、ちょっと私への愛情が行き過ぎちゃっただけで・・・」

情報収集項目（トリガーイベント3発生後に収集可能項目）

『八坂佳奈の居場所』

18:どうやら池袋アンダーグラウンドの一角に儀式場を作っているようだ。

『八坂佳奈を助ける方法』条件：『過去の事故』情報収集完了

19:かたくなに紗江を蘇生させるというエゴにこだわっているのでその目論見にほころびが生じた時に紗江への絆を取り戻してやれば彼女を助けることができるかもしれない。

『過去の事故』

14:泥門製薬会社の爆発事故に八坂紗江は巻き込まれて死んでいる。

17:泥門製薬会社の実態は地獄派のデーモンたちによる研究施設。八坂佳奈の行った実験が失敗した時に起きた爆発に紗江は巻き込まれた。

『八坂佳奈の居場所』収集完了でクライマックスフェイズ突入可能

クライマックスフェイズ

情報を頼りにあなた達は池袋アンダーグラウンドへやってきた。

その一角、八坂佳奈が儀式場を作る場所へ踏み込んだ。

適当に会話して戦闘開始。

<八坂佳奈>-<八咫野空、幽霊の群れx2><幽霊の群れx2><幽霊の群れx2>-<PCx5>

幽霊の群れ：八咫野空のエンゲージに二体になるように移動して遠距離攻撃。

空の絆を復元せずにFPを0にすると空が羽根に侵食される。復元した状態でFPを0にすると割り込みイベント発生。自棄になった八坂佳奈が羽根を取り込もうとする。（適当に会話しながら）このイベント中に八坂佳奈の絆を復元すると八坂佐江の声が聞こえるようになって改心し、戦闘から除外される。行き場を失った羽根は暴走し、地霊の呼び声となる。絆の復元をしなかった場合、八坂佳奈が羽根に侵食される。

ルート分岐

Aルート：

突入条件：空の絆を復元（クライマックスフェイズならどのタイミングでも可能）した状態で空のFPを0にする。さらに八坂佳奈の絆を復元（空のFPが0になったあとのイベント中のみ）する。

全員が助かる。地霊の呼び声との戦闘の前に何かしらのボーナスを与えても良い（GM判断「例：罪をひとつ余計に獲得する権利を与える。1シーン1回のアーツを復活させる。等」）

Bルート

突入条件：空の絆を復元（クライマックスフェイズならどのタイミングでも可能）した状態で空のFPを0にする。

八坂佳奈が侵食され、殺さなければいけなくなる。

Cルート

突入条件：空の絆を復元しないまま空のFPを0にする。

八咫野空が侵食され、殺さなければいけなくなる。

エネミーデータ

幽霊の群れ(クラード)/精霊

肉体：6/3 技術：4/2 感情：7/3 加護：7/3 社会：6/3

白兵：4 射撃：7 回避：5 行動値：5

FP：20

アーマー：3 ガード：3

攻撃：鬼火(射撃) 対象：単体 射程：シーン

ダメージ：【感情】11+2D6

-アーツ

《防衛役》

《範囲攻撃》

《パワーチャージ》

ボスデータ

八咫野空/魔界

肉体：10/5 技術：5/2 感情：18/9 加護：12/6 社会：7/3

白兵：8 射撃：10 回避：5 行動値：14

FP：150 人間性：56

アーマー：能力値B+3 ガード：5

攻撃：制御棒(白兵) 対象：単体 射程：至近

ダメージ：【肉体】20+2D6

-アーツ

《遠隔攻撃：感情》4 メジャー/コスト2/単体/遠隔/【感情】18+(LV)D6

《デモニックフォーム》1 常時/《魔獣化》中、ダメージとアーマー値+[LV×2]

《悪魔の翼》 常時/《魔獣化》中、飛行状態となり、白兵攻撃と射撃攻撃のダメージ+2

《パワーチャージⅡ》 マイナー/コスト2/ダメージ+【感情】

《範囲攻撃》 マイナー/コスト2/メインプロセスの攻撃を「対象：範囲」に変更

《霊魂吸収》 クリンナップ/同じエンゲージのエネミー「幽霊の群れ」を1体選ぶ。そのエネミーの【FP】点、自身の【FP】を回復する。その後、対象エネミーの【FP】は0になる。また、使用者は回復した【FP】/3の人間性を失う。(オリジナルアーツ)

ドミニオンアーツ/コスト5

《世界律：神速》1

《世界律：崩壊》1

《世界律：絶望》2

空の人間性が0未満になる前に倒さないと”羽根”のエゴに侵食されて戻って来れなくなってしまう。

八坂佳奈/魔界

肉体：7/3 技術：10/5 感情：12/6 加護：5/2 社会：18/9

白兵：8 射撃：10 回避：5 行動値：16

FP：100

アーマー：能力値B+3 ガード：5

攻撃：ライトニングボルト(射撃) 対象：単体 射程：遠隔

ダメージ：【感情】15+2D6 「種別：機械」「種別：来訪」を持つ対象へのダメージ+5

-アーツ

《誘惑者》 判定直前/単体/対象は判定を【社会】で行わなければならない。1ラウンド1回

《魂の契約書》 判定直後/単体/同意した対象の達成値+3。対象は人間性を1D6失う。1シーン1回

《破滅の先触れ》 メジャー/単体/対象が受けるダメージ+[【感情】+(LV×3)]。効果の適用、もしくはシーン終了まで持続

《災厄者》2 メジャー/範囲/[【感情】+(LV+1)D6]点の特殊攻撃。【感情】でドッジ。1点でもダメージを与えた場合BS狼狽を付与

《支援能力》1 DR直前/単体/自身以外が行う攻撃のダメージ+[【社会B】+1D6]。1ラウンドLV回

《指揮能力》2 セットアップ/シーン/シーン/ラウンド中、対象の判定達成値+LV

《接近困難》 常時/あなたに接敵する場合、【行動値】対決に勝利する必要がある。

《誘導防護》 リアクション/単体/シーン/味方を一人選ぶ。対象に自身をカバーリングさせる。対象がエンゲージしている必要はない。拒否する場合は【社会】の対決に勝利する必要がある。1ラウンド1回（オリジナルアーツ）

ドミニオンアーツ

《世界律：超越》2

《世界律：絶望》1

《世界律：恩恵》

《資産：支配》

《資産：帰還門》2

“羽根”のエゴに侵食されたボスエネミーは【FP最大値】+100して【FP】全快。【感情】+10。《災厄攻撃：感情》5、《範囲攻撃》、《世界律：不変》、《世界律：絶望》2、《世界律：崩壊》1、《世界律：神速》1、《世界律：召喚》6を習得。

地霊の呼び声/精霊

肉体：5/2 技術：5/2 感情：25/12 加護：5/2 社会：5/2

白兵：9 射撃：9 回避：5 行動値：16

FP：100

アーマー：能力値B+3 ガード：5

攻撃：幽霊乱舞(白兵) 対象：範囲 射程：至近

ダメージ：【感情】10+9D6

-アーツ

《範囲攻撃》 マイナー/攻撃の対象を範囲に変更

《BS付与：狼狽》 マイナー/1点でもダメージを与えたら狼狽を与える

《災厄攻撃：感情》5 メジャー/単体

ドミニオンアーツ

《世界律：不変》

《世界律：絶望》2

《世界律：崩壊》1

《世界律：神速》1

《世界律：召喚》6（幽霊の群れを同エンゲージに召喚）

Aルート突入時に羽根が暴走して未行動で登場。

登場と同時に《世界律：召喚》。

登場したラウンドのクリンナップ直前に《世界律：神速》。

毎ラウンドセットアップ直後とクリンナップ直前に《世界律：召喚》。